

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada peserta didik kelas X-2 SMA Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2016/2017 ini dilakukan dalam dua siklus dan berjalan lancar. Dalam setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu: (1) perencanaan tindakan: peneliti bersama kolaborator merancang pembelajaran tolak peluru gaya ortodok dengan pendekatan bermain, (2) pelaksanaan: melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan yang telah dirancang dengan pendekatan bermain, (3) observasi : observasi dilakukan selama proses pembelajaran dengan melakukan penelitian hasil belajar tolak peluru gaya ortodok dengan lembar penilaian, (4) refleksi : melakukan refleksi apakah indikator pembelajaran tercapai, apabila belum maka harus merencanakan usaha perbaikan agar indikator tercapai pada siklus berikutnya.

Selama proses pembelajaran berlangsung, terdapat kekurangan dan kelebihan penggunaan pendekatan bermain yang diterapkan guna meningkatkan hasil belajar tolak peluru gaya ortodok pada siswa kelas X-2 SMA Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017. Dari hasil observasi peneliti dan kolaborator kelebihan penggunaan pendekatan bermain yang diterapkan yaitu : (1) siswa menjadi lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran, (2) timbul kerjasama, disiplin, menghargai, dan percaya diri pada tiap-tiap siswa, (3) hasil belajar tolak peluru gaya ortodok meningkat pesat, (4) pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan seperti suasana pembelajaran sebelum diadakan penelitian. Disamping kelebihan yang timbul akibat penerapan pendekatan bermain tolak peluru gaya ortodok pada siswa kelas X-2 SMA Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017 juga terdapat kekurangan yang muncul, yaitu : (1) siswa sering menolak berpindah jenis permainan karena terlalu asik dengan satu permainan yang mereka lakukan, (2) ketika selesai pembelajaran ada beberapa siswa yang mengeluh kelelahan setelah melakukan empat jenis permainan yang

direncanakan dalam penelitian, (3) memerlukan banyak waktu mempersiapkan peralatan bermain dengan kata lain tidak praktis.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diungkapkan pada bab IV, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: Pada prasiklus, hanya 9 siswa yang tuntas (34,62 %) dan 17 siswa lainnya belum tuntas (65,38 %). Pada siklus I diperoleh hasil belajar dengan siswa yang telah tuntas sebanyak 16 siswa (61,54%) dan 10 siswa masih belum tuntas (38,46%) dengan perolehan nilai rata-rata afektif (65,38%), psikomotor (57,69%) dan Kognitif (73,08%). Pada siklus II, diperoleh hasil belajar dengan siswa yang telah tuntas sebanyak 22 siswa (84,61%) dan 4 siswa masih belum tuntas (15,39%). Dengan perolehan nilai rata-rata afektif (84,61%), psikomotor (84,61%) dan Kognitif (96,15%). Berdasarkan hasil analisis dari siklus I & II tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dan sesuai dengan target pencapaian.

Berdasar hasil analisis data penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar tolak peluru gaya Ortodok pada siswa kelas X-2 SMA Islam 1 Surakarta yang beralamatkan di Jl.Brigjen Sudiarto No.151 Kota Surakarta

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan penelitian yang dikemukakan di atas, maka dapat diketahui bahwa pendekatan bermain dapat membantu meningkatkan hasil belajar tolak peluru gaya Ortodok pada siswa kelas X-2 SMA Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2016/2017 yang beralamatkan di Jl.Brigjen Sudiarto No.151 Kota Surakarta. Dengan demikian implikasi penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung beberapa faktor yang berasal dari pihak guru, siswa dan penggunaan pendekatan bermain.

2. Memberikan deskripsi yang jelas bahwa pendekatan bermain yang disesuaikan dengan kebutuhan materi dan kemampuan siswa dapat meningkatkan hasil belajar tolak peluru gaya Ortodok, sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru PJOK khususnya di SMA Islam 1 Jl.Brigjen Sudiarto No.151 Kota Surakarta.
3. Untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam olahraga dengan memanfaatkan pendekatan bermain yang sesuai dengan kebutuhan.
4. Penerapan pendekatan bermain dalam meningkatkan hasil belajar tolak peluru gaya Ortodok memberikan pengalaman yang baru bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa menjadi tertarik dan lebih mudah memahami pembelajaran.
5. Pendekatan bermain terbukti dapat meningkatkan hasil belajar tolak peluru gaya Ortodok dalam pembelajaran PJOK dan mempengaruhi hasil belajar siswa secara keseluruhan sehingga kualitas pembelajaran meningkat.
6. Pendekatan bermain pada materi tolak peluru gaya Ortodok dalam mata pelajaran PJOK SMA Islam 1 Jl.Brigjen Sudiarto No.151 Kota Surakarta, akan lebih efektif bila guru membuat inovasi-inovasi pembelajaran, sehingga guru dapat memanfaatkan pendekatan bermain dengan optimal dalam meningkatkan kualitas belajar PJOK.
7. Pendekatan bermain untuk materi tolak peluru gaya Ortodok bagi siswa kelas X-2 SMA Islam 1 Surakarta secara efektif hasilnya dirasakan semua pihak, baik oleh guru pelaksana pembelajaran, maupun siswa dalam belajar gerakan dasar tolak peluru.
8. Pendekatan bermain akan lebih efektif dalam pembelajaran di SMA Islam 1 Surakarta apabila guru sering berinovasi dan melakukan perannya sebagai fasilitator, motivator, inspirator, dan pembimbing bagi siswa dalam pembelajaran yang dibangun secara harmonis dan kekeluargaan.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi hasil penelitian yang dikemukakan di atas, maka dapat disarankan beberapa hal bagi guru penjasorkes di SMA Islam 1 Surakarta, sebagai berikut :

1. Guru hendaknya terus berusaha untuk mengoptimalkan kemampuannya mengembangkan materi, menyampaikan materi, serta dalam mengelola kelas sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukan dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya.
2. Guru hendaknya bersedia membuka diri terhadap hal baru termasuk menerima berbagai kritik dan saran agar dapat lebih memaksimalkan kualitas mengajar.
3. Guru hendaknya selalu berinovasi dalam menerapkan pendekatan pembelajaran untuk menyampaikan materi.
4. Menyediakan pendekatan pembelajaran yang lain untuk siswa-siswa yang tidak cocok dengan pendekatan bermain.
5. Sekolah hendaknya menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan belajar mengajar.
6. Pendekatan bermain ini dapat diterapkan di kelas maupun sekolah lain namun harus diikuti oleh penyesuaian dan modifikasi sesuai konteks kelas dan sekolah masing-masing. Hal ini disebabkan karena meskipun sekolah-sekolah yang ada di Indonesia ini pada dasarnya hampir sama satu dengan yang lain, namun tetap memiliki satu karakteristik khusus yang dimiliki masing-masing.